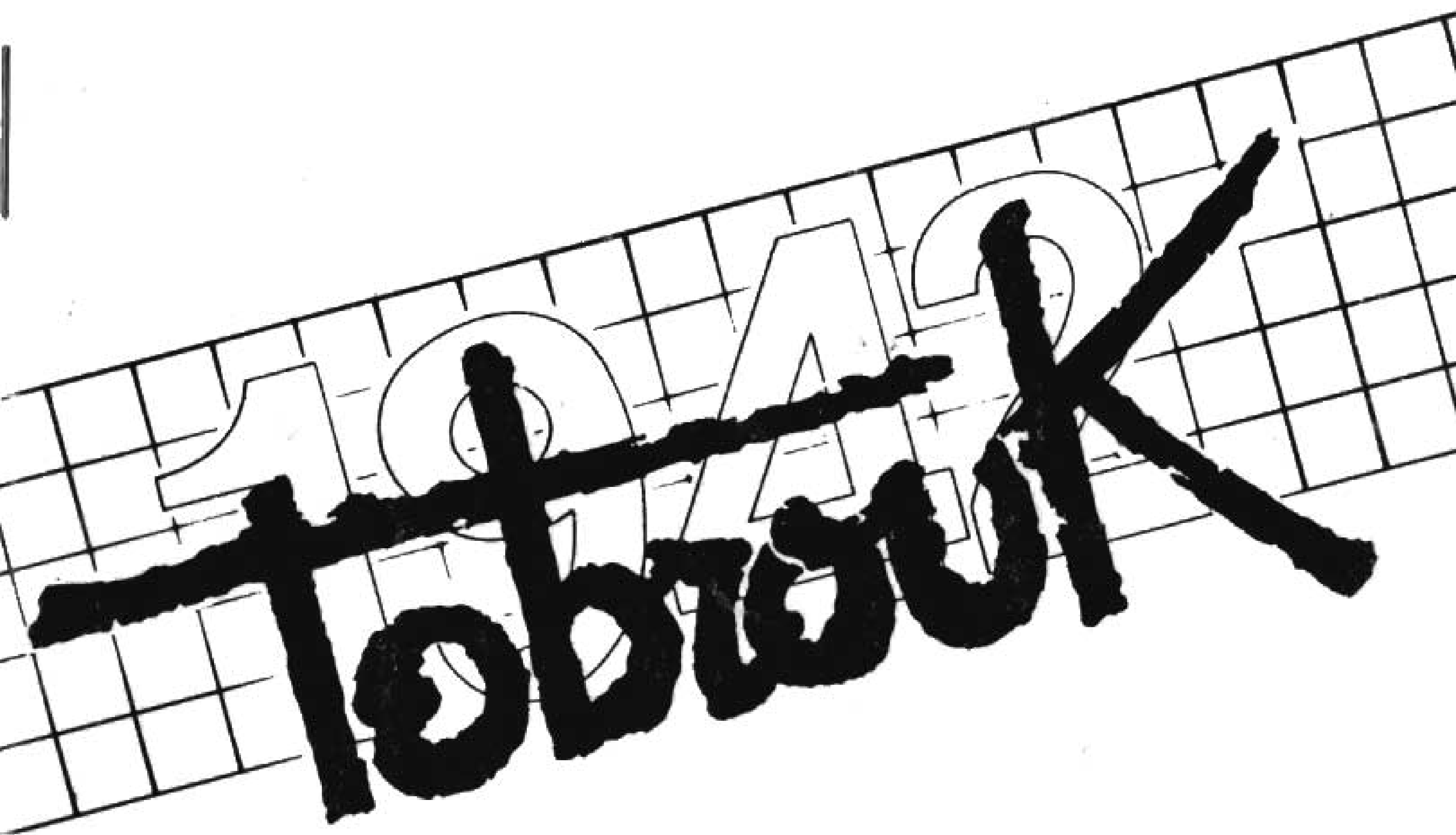
CPC 464/664/6128



AUTEUR : ALAN STEEL

ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :
- de ranger le support magnétique dans son étui après utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.

S'il s'agit d'une cassette, de nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.


ERE INFORMATIQUE

INDEX

1. INTRODUCTION

Comme pour la plupart des jeux d'arcade, Tobrouk se joue à l'aide du joystick. Néanmoins, on peut utiliser les touches fléchées et la touche centrale "5", équivalente au bouton de tir du joystick (AMSTRAD).
Nous vous conseillons, avant de vous jeter dans la bataille, de lire les quelques règles élémentaires qui régissent ce wargame.
Tobrouk vous propose, en effet, une simulation précise de la stratégie de combat ; le choix des armes en est un élément déterminant.
Ce jeu traite de la poussée de Rommel contre la ligne de Gazala, en mai 1942. A l'issue de plusieurs mois de combats acharnés, les forces britanniques et celles du Commonwealth prennent Tobrouk, port d'une importance vitale pour la stratégie méditerranéenne et base de ravitaillement pour la guerre du désert. Avec les forces de l'Axe repoussées jusqu'à Gazala, commence une vaste opération : la pose d'un immense champ de mines, allant de Gazala à Bir Hakeim. Au début de l'offensive, la moitié seulement des 500.000 mines prévues est posée. Le plan de Rommel consiste à percer la ligne de Gazala, reprendre Tobrouk et repousser les Alliés jusqu'en Égypte. Avant la mi-juillet, c'est chose faite.
Dans le jeu à 1 joueur, vous commandez les forces de l'Axe. Si vous jouez une partie à 2 joueurs, le premier commandera les forces de l'Axe et le deuxième les forces Alliées. Commandant des forces de l'Axe, vous devez prendre un maximum de centres de commandement alliés, votre objectif ultime étant Tobrouk. Commandant allié, vous devez gérer vos six centres de commandement, couper le ravitaillement et réduire les forces de l'Axe.

2. CHARGEMENT

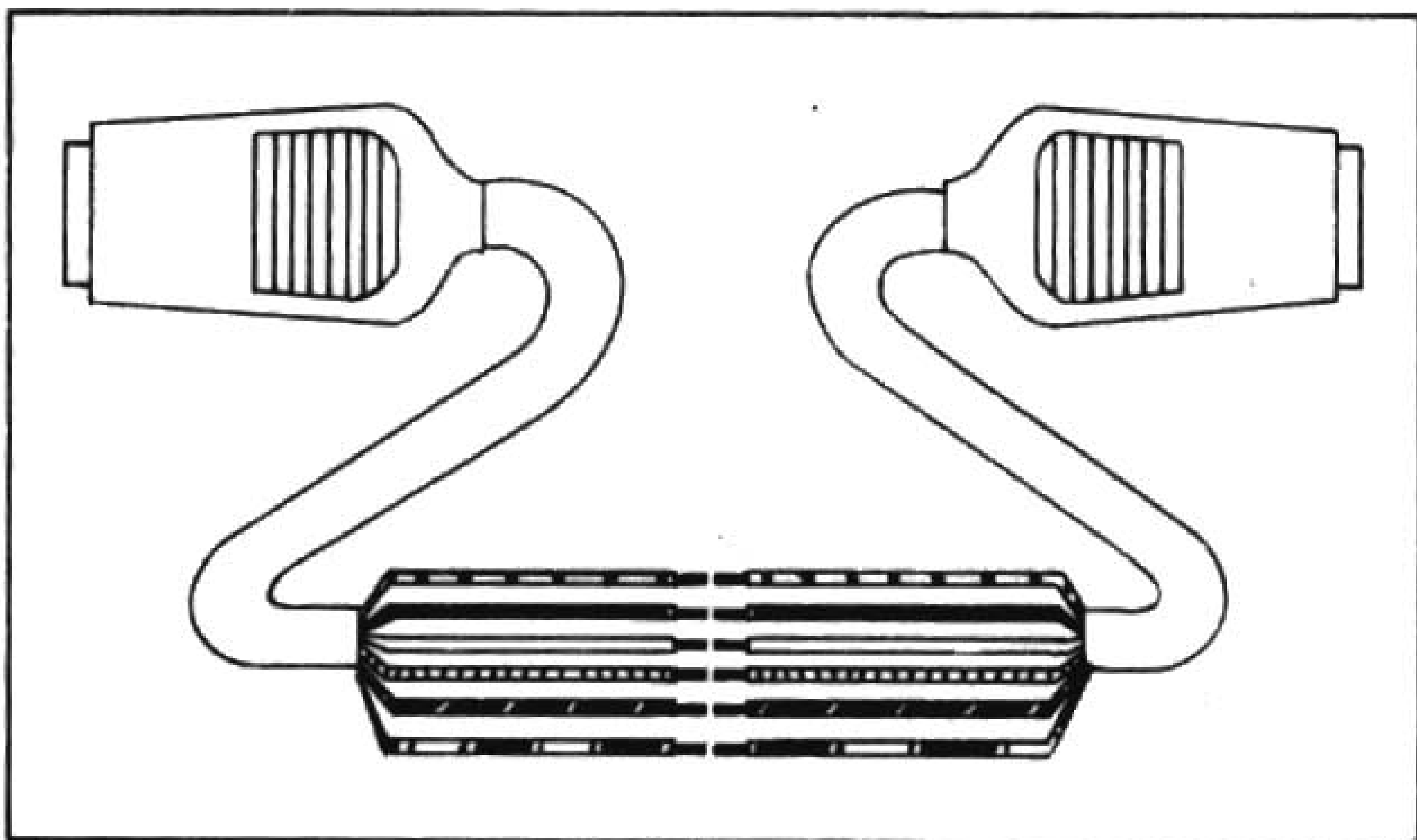
DISQUETTE : faire un RESET puis taper RUN"ERE.
CASSETTE : faire un RESET. Taper CTRL et la petite touche ENTER, puis suivre les instructions.

2a. JEU A DEUX ORDINATEURS (Amstrad seulement)

La version Amstrad permet d'utiliser deux ordinateurs, un pour chaque joueur. Si vous avez la version cassette, cette option se trouve sur la face 2, et vous devez suivre le mode d'emploi décrit ci-dessus. Sur la version disquette, tout se trouve sur la même face

RÉALISATION D'UN CÂBLE DE CONNEXION POUR JEU A 2 ORDINATEURS :

Prendre deux joysticks et en ôter les câbles. Relier ces deux câbles en soudant ensemble les fils de même couleur (voir schéma). Il y a également quelques règles supplémentaires que vous trouverez dans le chapitre 13. Nous vous conseillons vivement de maîtriser d'abord le jeu à un joueur avant d'entreprendre le jeu à deux ordinateurs.



3. COMMENCER

Une fois le jeu chargé, un menu à six options apparaît à l'écran :

1 : Permet de choisir une phase d'arcade lors des phases d'assaut. L'option AVEC ARCADE est choisie par défaut. En appuyant sur "1", vous jouerez SANS ARCADE. Appuyez de nouveau sur "1" et vous jouerez AVEC ARCADE.

2 : En appuyant sur "2", vous réglez le jeu pour moniteur monochrome ou moniteur couleur.

3 : Jeu à un joueur. Vous commandez les forces de l'Axe. L'ordinateur commande les forces Alliées.

4 : Jeu à deux joueurs. Un joueur commande l'Axe, l'autre les forces Alliées.

Les options 5 et 6 sont expliquées au chapitre 12.
Tout ce qui suit suppose la version à un ordinateur (option 3 du menu principal).

4. MODE CARTE

L'écran menu s'efface à présent, remplacé par une carte de la Cyrénaïque. En haut de l'écran s'affiche une ligne de texte. Cette ligne sert à afficher des messages, des informations, etc. Pour l'instant vous pouvez lire "PHASE DE DÉPLACEMENT DE L'AXE" : c'est au tour des unités de l'Axe de se déplacer, et dessous, la date.
A droite de la date est affiché "COMMANDEMENT DE L'AXE".
A l'extrême gauche de la carte, vous verrez un rectangle rouge clignotant, entouré d'un carré blanc.
Ce carré blanc s'appelle le CARRÉ COM et sert à surveiller la carte, déplacer les unités, déclencher les attaques, etc.
Vous pouvez, à l'aide du joystick, déplacer le CARRÉ COM sur la carte.
Le grand rectangle blanc, près du coin supérieur droit de l'écran, est le CARRÉ RAPPORT. Il vous indique exactement sur quoi se situe le CARRÉ COM et vous informe de la force d'une éventuelle unité.

Voici, comme guide, une liste des symboles utilisés sur la carte :

SYMBOLE	COULEUR	DESCRIPTION
Blanc	Orange	Désert
Blanc	Bleu	Mer
Hachuré	Marron	Escarpement
Hachuré	Gris	Champ de mines
Carré	Bleu sur blanc	Centre de commandement allié
Carré	Noir sur gris	Centre de commandement tombé
Carré	Rayures blanc/gris	Unité alliée
Carré	Rayures gris/noir	Unité de l'Axe
Carré	Blanc sur noir	Dépôt de ravitaillement de l'Axe

5. DÉPLACEMENT DES UNITÉS

La dernière ligne, MOB, indique la mobilité de l'unité. Si le chiffre est 6, par exemple, cette unité pourra se déplacer de 6 cases maximum à ce tour de jeu.
Appuyez maintenant sur le bouton de tir. Le CARRÉ COM se transforme en croix blanche : l'unité est prête à être déplacée. Placez la croix là où vous voulez mettre l'unité (notez bien que l'unité empruntera le chemin pris par la croix). Les unités ne peuvent pas traverser d'autres unités, ni des champs de mines, ni un escarpement. Il faut veiller à respecter ces règles, sinon l'unité perdra toute sa mobilité restante pour le reste du tour. A présent, appuyez de nouveau sur le bouton de tir : l'unité se déplace. Les unités peuvent se déplacer autant de fois que vous le désirez pendant un tour, du moment qu'il leur reste de la mobilité. La mobilité de chaque unité est établie en fonction de sa composition. Les divisions d'infanterie sont moins mobiles que l'infanterie à demi-motorisée, laquelle a moins de mobilité que les divisions de véhicules de combat blindés (VCB).
Appuyez sur la barre espace pour annuler un déplacement : la croix blanche redevient CARRÉ COM.

6. ATTAQUER

Appuyez sur la barre espace pour quitter la phase de déplacement. La ligne de texte est à présent "PHASE D'ASSAUT DE L'AXE". Les unités, ainsi que les centres de commandement alliés (oasis), sont cernés d'une Zone de Contrôle (ZdC)large d'une case tout autour de l'unité. Si une unité pénètre dans la ZdC d'une unité ennemie, c'est-à-dire une case voisine, cette unité sera "piégée" et son mouvement suspendu pour le reste du tour de jeu. Une unité qui attaque doit pénétrer dans la ZdC de l'unité visée. Pour lancer l'attaque, placez le CARRÉ COM sur votre unité et appuyez sur le bouton de tir. Le CARRÉ COM se transforme en croix blanche. Placez la croix sur l'unité que vous voulez attaquer et appuyez de nouveau sur le bouton de tir. Les deux unités clignotent alors, indiquant ainsi que votre ordre a été accepté. Notez que quand vous attaquez les centres de commandement alliés, les oasis ne clignotent pas. Vous ne pouvez pas attaquer vos propres unités, les champs de mines, les escarpements, ni une oasis tombée (Vous avez cependant le droit de traverser une oasis tombée).
Appuyez sur la barre espace pour quitter la PHASE D'ASSAUT.

7. LES ÉCRANS D'ACTION

Si vous avez opté pour une partie avec arcade, un message apparaît sur la ligne de texte vous demandant de choisir la bataille : placez le CARRÉ COM sur une de vos unités clignotantes et appuyez sur le bouton de tir. Si vous ne voulez pas assister à la bataille, appuyez sur la barre espace pour les ATTAQUES SUR CARTE.
Vous avez le commandement d'un des VCB de votre unité. Votre objectif est de détruire un maximum de cibles. Si vous attaquez une oasis, il faut la toucher avec le plus grand nombre d'obus possible. Dans une bataille d'unité contre unité, votre blindé a trois modes : Avance, Tourelle, Mitrailleuse. Au début, vous êtes en mode "Avance" et vous devez vous diriger vers votre cible la plus proche (marquée CIBLE). Pour ce faire, poussez le joystick vers l'avant pour accélérer, et latéralement pour modifier la direction. Quand vous êtes suffisamment proche de la cible, vous pouvez changer en mode "Tourelle" (Tapez "T") ou en

mode "Mitrailleuse" (Tapez "M"). Les chars ennemis tirent des obus, les mitrailleuses ennemies, des balles. Si aucune cible n'est à portée, vous entendrez le sifflement d'obus ennemis tirés de loin. Ne restez pas immobile trop longtemps : les tirs d'artillerie ennemis vont devenir de plus en plus précis. Pour revenir au mode "Avance", tapez sur "D".
Pour faire fonctionner la tourelle, bougez le joystick latéralement pour l'orientation, et en avant ou en arrière pour l'élévation. Appuyez sur le bouton de tir pour charger et tirer un obus. Le message EN VOL apparaît. En fin de vol, l'indicateur de portée vous dit si votre tir est tombé trop court ou bien trop loin, et de quelle distance. Ajustez le degré d'élévation en conséquence. Quand le message CIBLE TOUCHÉE apparaît, la cible explose. Mettez-vous de nouveau en mode "Avance" et avancez vers la cible suivante.
Pour faire fonctionner la mitrailleuse, il suffit de déplacer le viseur à l'aide du joystick et d'appuyer sur le bouton de tir. Attention à l'effet de recul. Certaines cibles sont plus difficiles à détruire que d'autres. Ne vous découragez pas !
Notez que vos réserves de munitions sont en fonction de la qualité de ravitaillement de l'unité que vous avez choisie.
La bataille arcade se termine quand vous avez subi trop de dégâts pour pouvoir poursuivre ou quand vous êtes à court d'obus. Un bonus vous est donné par cible détruite. Bien que vous puissiez détruire des chars et des mitrailleuses avec l'une ou l'autre de vos armes, essayez de ne pas gaspiller vos munitions en tirant par exemple, sur des mitrailleuses avec votre canon, ou en mitraillant des chars. Notez également que si une mitrailleuse ennemie ne vous tire pas dessus, c'est qu'elle est hors de votre portée.
Enfin, pour une attaque contre une oasis, vous ne disposez que du mode "Tourelle".
Vous avez droit à un bonus en fonction de l'étalement de vos tirs et du nombre d'obus qui atteignent l'oasis.

ATTAQUES SUR CARTE. L'écran affiche le mode Carte normale. Toutes les unités engagées clignotent. Les unités détruites disparaissent de la carte. Un message vous indique leur identité. Quand un centre allié est pris, il se transforme en carré noir sur gris.

A ce stade du jeu, certaines unités peuvent se replier. Quand toutes les attaques sont terminées, la phase suivante commence. Notez qu'il y a deux phases de déplacements et d'assauts par jour. Une le matin (A.M.) et l'autre l'après-midi (P.M.).

8. RAVITAILLEMENT DES UNITÉS

Après la phase d'assaut alliée de l'après-midi, le message "PHASE DE RAVITAILLEMENT ALLIÉE" apparaît. Si vous jouez une partie à 1 joueur, c'est l'ordinateur qui s'en occupe (il s'occupera également de la phase de commandement alliée).
Le ravitaillement est d'une importance capitale pour les deux belligérants. Le réseau de ravitaillement allié passe par chacun des six centres de commandement (oasis). La prise d'un de ces centres modifie les capacités de ravitaillement des alliés, les obligeant à reconstituer leur front. Les forces de l'Axe n'ont pas de réseau fixe, mais possèdent deux dépôts mobiles.
Chacun de ces dépôts dispose d'une mobilité de six cases par jour et d'une portée de ravitaillement de six cases dans toutes les directions.
Tâchez de garder vos unités à la portée d'un dépôt de ravitaillement (six cases maximum). Essayez de garder une route libre, sans obstacles : unités ennemies et leurs ZdC, champs de mines ou escarpements, entre le dépôt et votre unité.
La ligne de texte affiche : "PHASE DE RAVITAILLEMENT DE L'AXE". A l'extrême droite de la ligne de texte, vous verrez INF (INFanterie) suivi d'un nombre. Ceci représente le nombre de points de forces Infanterie dont vous disposez. Déplacez le CARRÉ COM : il se transforme, à certains endroits, en carré brisé avec un point au centre. Il s'agit du curseur de ravitaillement ou CARRÉ RAV. Le CARRÉ RAV indique que cette case est A PORTÉE de ravitaillement, le CARRÉ COM, qu'elle est HORS DE PORTÉE.
Placez à présent le CARRÉ COM sur une de vos unités. Si le curseur se change en CARRÉ RAV, vous pouvez la ravitailler. Si le curseur indique CARRÉ COM, vous ne le pouvez pas.

Pour ravitailler l'unité, appuyez sur le bouton de tir. Un point sera enlevé de INF au niveau de la ligne de texte et placé dans l'INF de l'unité.
Si le curseur indique CARRÉ RAV et que vous ne pouvez pas ravitailler l'unité, c'est que l'unité est à son maximum. Ce maximum varie d'unité en unité, selon sa composition. Notez que toutes les unités sont composées d'infanterie, d'artillerie et de VCB. Si un de ces éléments n'est pas indiqué, c'est que sa force est négligeable. Quand toutes vos unités ont leur maximum de points, ou quand l'INF de la ligne de texte est à zéro, appuyez sur la barre espace pour refaire l'opération de ravitaillement, cette fois pour les VCB. APP - intendance. L'ARTillerie ne peut pas être ravitaillée.

9. PHASE DE COMMANDEMENT

Cette phase sert à gérer les travaux du génie et votre appui aérien. Deux séries de trois images s'affichent à l'écran avec un chiffre au-dessus. Ce sont les missions auxquelles vous pouvez allouer des points puisés dans les réserves.
De gauche à droite : **Supériorité aérienne, Interdiction et Raid pour l'appui aérien / Récupération de VCB, Destruction de VCB et Champ de mines pour le génie**. Le chiffre se trouvant au-dessus de chaque image indique le nombre de points affectés à cette mission. Les deux lignes d'avions et les deux lignes de clefs à écrous représentent les réserves disponibles pour, respectivement, l'appui aérien et le génie. Vous pouvez, à l'aide du joystick, déplacer le curseur de texte de mission en mission. La couleur du chiffre au-dessus de l'image vous indique l'importance des affectations ennemies, bien que cette information ne soit pas toujours exacte. Le rouge signifie que vous consacrez moins de points que votre ennemi, le blanc signifie l'égalité, le vert, que vous allouez plus de points. Appuyez sur le bouton de tir pour donner un point à la mission choisie. Quand vous avez passé en revue toutes les missions qui vous intéressent, appuyez sur la barre espace. Le curseur de texte pointe maintenant vers le haut. Si vous appuyez sur le bouton de tir, vous enlevez un point alloué à une mission pour le remettre dans les réserves. Il est impossible de transférer des points d'une mission à l'autre sans passer par la réserve.

Voici la description des six missions :

APPUI AÉRIEN

SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE : contrôle l'espace aérien au-dessus de la zone de combat. Vos avions patrouillent et attaquent l'aviation ennemie. L'armée qui détient la supériorité aérienne fait subir à son ennemi des pertes plus importantes dans les autres missions.

INTERDICTION : attaquer les routes utilisées par l'ennemi ainsi que son réseau de ravitaillement.

RAID : votre aviation peut attaquer n'importe quelle cible au sol, à condition d'avoir un minimum de 10 points. Quand le message CHOIX DE CIBLE apparaît à l'écran, placez le curseur sur la cible choisie et appuyez sur le bouton de tir. Un raid peut s'effectuer à n'importe quelle heure de la journée. C'est pourquoi, si vous choisissez pour cible une unité ennemie, il est possible qu'elle ait changé de position au moment du raid.

LE GÉNIE

RÉCUPÉRATION DE VCB : à la fin de la journée, les VCB endommagés peuvent être récupérés. Le nombre de VCB récupérés dépend du nombre de points affectés à cette mission. Seuls les points de VCB perdus ce même jour peuvent être récupérés. Ne gaspillez pas vos points de génie, si vous ne perdez pas de VCB ou si vous en recevez suffisamment pour combler vos pertes.

DESTRUCTION DE VCB : anéantir les VCB ennemis déjà endommagés et abandonnés sur le champ de bataille. Plus vous consacrez de points de génie à cette mission, moins votre ennemi pourra récupérer ses blindés. Il y a donc un lien entre les missions Récupération et les missions de Destruction de VCB. Notez qu'à l'écran, la "Récupération de vos VCB" ne passera au vert que si vous y consacrez plus de points que l'ennemi n'en a consacré à la "Destruction de VCB" et vice-versa.

CHAMP DE MINES : l'allié place un champ de mines, tandis que le joueur de l'Axe fait du déminage. Un minimum de dix points est nécessaire ; la mission prend une journée entière. Avant la première phase de déplacement quotidienne, le joueur de l'Axe lira la phrase "CHOIX DE ZONE DE DÉMINAGE" et le joueur allié "POSE DE MINES".

Déplacez la croix blanche à l'endroit choisi et appuyez sur le bouton de tir (Cet endroit doit se trouver à proximité d'un ravitaillement, sinon l'ordre sera refusé et vous n'aurez pas de message de confirmation).

10. LE TOUR DE L'ORDINATEUR

Dans le jeu à 1 joueur, c'est l'ordinateur qui se charge du commandement des phases alliées et de leur ravitaillement. Si vous avez choisi des écrans d'action, l'option de choisir la bataille ne sera donnée que lors de vos propres phases d'attaque.

11. TACTIQUES DE BASE

La supériorité en ravitaillement importe autant que le gain de terrain. Surveillez vos centres de ravitaillement, vos attaques en seront d'autant plus efficaces. Maintenez la présence d'au moins trois unités sur chaque route de ravitaillement. Il serait fatal de lancer une attaque avec une unité sans possibilité de ravitaillement.

L'AXE. N'oubliez pas que votre but est de prendre autant d'oasis que possible. La destruction d'unités ennemies s'avère peut-être utile, mais il vaut mieux concentrer vos efforts sur les centres de commandement. Ainsi vous pouvez nuire à leur efficacité et obliger les Alliés à se replier. Les attaques de l'aviation contre des unités mobiles sont risquées mais efficaces. Les oasis, elles, ne se déplacent pas ! Protégez à tout prix vos dépôts de ravitaillement. Gardez des unités entre ceux-ci et l'ennemi. N'oubliez pas que l'ennemi peut très bien lancer une attaque aérienne contre eux. Vos dépôts sont irremplaçables - leur perte entraînerait la victoire alliée ! Choisissez avec attention la position des brèches que vous ferez dans les champs de mines ennemis. Il n'est pas nécessaire de les déminer complètement. Une ou deux brèches doivent suffire pour passer. A part le ravitaillement, le seul renfort que vous recevrez, c'est la Division Littorio qui arrivera début juin.

ALLIÉ (Jeu à 2 joueurs). Défendez bien vos centres de commandement (oasis). Bien qu'immobiles, ils sont régis par les mêmes règles de ravitaillement que les dépôts de l'Axe (voir chapitre 8). Vos unités doivent se trouver en bonne

position de défense, tout en restant à portée de ravitaillement. Lors de vos attaques, utilisez des unités complémentaires : complétez par exemple une unité d'une forte puissance blindée avec une unité puissante en infanterie.
N'oubliez pas que c'est vous le défenseur. Vous courez un risque en consacrant toutes vos ressources à une stratégie offensive.

12. SAUVER/CHARGER OU QUITTER UNE PARTIE

Vous pouvez, lors de n'importe quelle phase de déplacement ou d'attaque non contrôlée par l'ordinateur, appuyer sur la touche ESC pour revenir au menu. Si vous choisissez des options pour un jeu à 1 ou 2 joueurs, la partie recommencera à partir du jour numéro 1.

SAUVER. Choisissez l'option SAUVER et introduisez une cassette/disquette dans le lecteur. Tapez "D" pour sauver sur une disquette, "C" sur une cassette. Une fois sauvé, le programme reviendra au point où vous étiez quand vous avez appuyé sur ESC. Vous pouvez à présent reprendre la partie.

CHARGER. Choisissez l'option "CHARGER" et introduisez la cassette/disquette contenant la partie sauvée. Appuyez sur "D" (disquette) ou sur "C" (cassette). Une fois chargé, le jeu reprendra à partir du point où vous aviez appuyé sur ESC. Vous pouvez jouer maintenant.

13. LE JEU A DEUX ORDINATEURS

Cette version perfectionnée nécessite l'emploi de deux micro-ordinateurs Amstrad, un cordon de raccordement et un peu de patience. Cette version est destinée au joueur préférant la stratégie à l'arcade.
Il faut deux Amstrad (464, 664, 6128) mais pas nécessairement du même modèle. Cependant, avec la version disquette de Tobrouk, les deux micros doivent avoir chacun un lecteur indépendant. Si vous avez la version cassette, ils doivent posséder tous deux un magnétophone indépendant.

Installez les ordinateurs de façon à ne pas voir l'écran de votre adversaire. Chargez, dans le micro correspondant aux forces de l'Axe, la deuxième face. Si vous avez la version cassette, tapez RUN"DISC2. Si vous avez une disquette, cet ordinateur (le maître) contiendra les options du menu et gèrera les actions du deuxième ordinateur (l'esclave), qui sera celui du joueur allié. Quand le jeu est chargé, introduisez les fiches dans les sorties joystick des ordinateurs. Tapez RUN"SLAVE (cassette) et attendez. Notez que sur la cassette, le programme esclave suit le programme maître. Si le cordon est branché dans les deux ordinateurs et si le programme esclave a été chargé correctement, les bordures des deux écrans changeront de couleur simultanément, et ce pendant une ou deux minutes. Une fois le fil de raccordement branché, vous ne devez pas le débrancher, sinon vous perdriez la partie sur les deux machines.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES. Lors de l'affichage du menu à l'écran de l'ordinateur maître, choisissez l'option 2 pour débuter une partie. Il y a quelques changements par rapport au jeu à un ordinateur. En cas de doute sur une règle non traitée ci-dessous, voyez les chapitres 1 à 12. Tout d'abord il n'y a pas d'option arcade. Ceci est dû au fait que les sorties joystick sont déjà prises. Le déplacement du CARRÉ COM s'effectue à l'aide des touches du pavé numérique situé à droite du clavier principal. Ce pavé est disposé en carré autour de la touche 5. Chaque touche déplacera le CARRÉ COM dans le sens donné par la position de la touche par rapport au centre (5). La touche 9, par exemple, déplace l'unité diagonalement vers le haut et à droite. La touche 2 déplacera l'unité directement vers le bas. La touche 5 sert de bouton de tir.

Deuxièmement, chaque joueur ne voit que ses propres unités à l'écran. Seul le son indique à l'ennemi le déplacement des unités. Les unités ennemies restent cachées jusqu'à ce que deux unités opposées se rencontrent (c'est-à-dire entrent dans la ZdC de l'autre). A ce moment-là, chaque joueur voit l'unité ennemie qui reste visible tant qu'elle n'a pas été déplacée par le joueur qui la contrôle. La séquence de jeu ne change pas par rapport au jeu à un ordinateur. Quand un joueur contrôle sa machine, l'autre ne peut agir. Attention ! Cette version nécessite beaucoup de réflexion et une approche stratégique bien différente de celle utilisée au jeu à un ordinateur.

Il faut un peu plus de temps pour charger et sauver les parties. C'est l'ordinateur "maître" qui s'en charge. L'ordinateur "esclave" n'a plus besoin de disquette/cassette une fois que la partie principale est chargée.

14. TOBROUK, 1942

La carte de jeu couvre une région de la Cyrénaïque en Libye, près de la frontière égyptienne. Les forces de l'Axe sont composées principalement d'unités allemandes et italiennes. Les forces alliées sont composées de Britanniques, de Sud-Africains ainsi que de la première brigade des Forces Françaises Libres en garnison à Bir Hakeim. Pendant la guerre du désert, le Front évolue constamment. En 1941, c'est l'Axe qui tient Tobrouk avec une importante force d'infanterie italienne. En novembre, les forces britanniques lancent l'offensive "Crusader" contre les forces de l'Axe en Cyrénaïque. Tobrouk est pris et les forces de l'Axe sont contraintes par la puissance de l'offensive à se replier de plus en plus vers l'ouest. En 1942, après l'échec de nombreuses contre-attaques, Rommel lance son offensive à travers la ligne Gazala. Au début de la bataille, l'effectif de l'Axe n'est pas au complet. Le ravitaillement est insuffisant, le réseau inefficace. Il manque plus de 50% de l'infanterie de la 90ème division. Le haut commandement de l'Axe, préoccupé surtout par le Front russe, ne soutient pas vraiment les efforts de Rommel. Rommel a prétendu qu'avec quelques divisions blindées supplémentaires, il aurait pu défaire complètement les Alliés au Moyen-Orient en quelques mois. A partir d'une telle victoire, les ressources de l'Afrique et le pétrole du Moyen-Orient auraient pu transformer la suite des événements. Le commandement allié fait preuve lui, de plus de prévoyance et se rend compte de l'importance de la guerre en Afrique du Nord. Si Rommel était resté en position défensive, les Alliés auraient pu déborder les forces de l'Axe sur la ligne Gazala. Hors, Rommel décide que la seule solution réside dans l'offensive. Les combats se déclenchent, un peu à l'ouest de Gazala, contre l'infanterie italienne, le 26 mai 1942. Aprés de nombreux affrontements, d'importantes pertes humaines et la capture de milliers de prisonniers, Tobrouk tombe le 21 juin. Tout est prêt pour la bataille décisive d'El Alamein.

15. QUELQUES MOTS SUR LA CONCEPTION DU JEU

Nous avons tenté de concevoir un jeu réaliste d'une grande accessibilité. Nous avons modifié certains faits historiques, afin d'assurer une meilleure jouabilité. Nous nous en excusons auprès des experts. Nous pensons toutefois que le jeu sous cette forme représente une synthèse raisonnable. Les forces des unités ne sont pas évaluées en terme quantitatif, mais en terme de capacité. Les divisions blindées de l'Axe, par exemple, ont des capacités élevées en VCB et en artillerie. Ceci reflète la supériorité des chars Panzer III et IV de l'époque.
Le canon de 88 mm de DCA allemand qui était monté sur roues représentait une arme anti-char d'une remarquable efficacité. Les unités qui ont participé à des escarmouches mineures ont été, dans le jeu, soit omises, soit intégrées à leurs divisions. Comme la campagne nord-africaine impliquait une activité constante, nombre d'unités, trop faibles pour combattre, furent retirées du Front. Nous avons essayé de montrer combien les unités peuvent être limitées dans leur déplacement, par les contraintes de ravitaillement. Les niveaux de ravitaillement pour chaque belligérant reflètent l'organisation supérieure dont jouissaient les forces Alliées. Dans une guerre de désert, les unités doivent maintenir une grande mobilité. Pour cette raison, une unité à portée de ravitaillement est automatiquement ravitaillée à son maximum chaque jour.
Un commandant de char expérimenté ne communiquait jamais ses véritables réserves de carburant à son supérieur. Il s'assurait qu'il lui restait une réserve suffisante pour effectuer un repli tactique imprévu. Ainsi, une unité qui reste hors de portée du ravitaillement a une mobilité de 1. Aucune unité n'est totalement immobile (sauf les unités en garnison). Rommel n'a jamais été maître de l'aviation allemande, contrairement à Ritchie et à Auchinleck qui commandaient les forces Alliées. Les attaques aériennes, ordonnées par le joueur, peuvent arriver à n'importe quel moment de la journée. Rommel a gagné la bataille de Tobrouk en 1942. Le coût de cette victoire allait par la suite s'avérer bien trop élevé.

Tobrouk 1942 est un wargame pour micro-ordinateur et non pas un discours politique. Nous espérons qu'il permettra à certains d'approfondir leurs connaissances de la Deuxième Guerre, et d'en tirer leurs propres conclusions.
Nous dédions ce jeu à tous ceux qui ont combattu et qui ont perdu la vie au cours de cette bataille.

UNITÉS ALLIÉES DANS LE JEU	MAXIMUM INF	VCB	MOB
1ère Brigade de chars	2	9	6
32ème Brigade de chars	2	9	6
69ème Brigade	9	0	2
150ème Brigade (carré)	11	0	1
151ème Brigade	11	0	1
2ème Brigade blindée	2	9	6
22ème Brigade blindée	2	9	6
201ème Brigade motorisée des Guards	9	0	4
4ème Brigade blindée	2	9	6
7ème Brigade motorisée	9	0	4
3ème Brigade motorisée indienne	9	0	4
1ère Brigade sud-africaine	9	1	2
2ème Brigade sud-africaine	9	1	2
3ème Brigade sud-africaine	9	1	2
2ème Division sud-africaine (Tobrouk)	15	—	—

CENTRES DE COMMANDEMENT ALLIÉS			
TOBROUK	1	1	—
GAZALA	10	—	—
ACROMA	3	—	—
KNIGHTSBRIDGE	5	—	—
EL ADEM	4	—	—
BIR HAKEIM	10	—	—

UNITÉS DE L'AXE	MAXIMUM		
	INF	VCB	MOB
90 Division légère	10	4	6
21 Division Panzer	9	9	6
15 Division Panzer	9	9	6
Division Ariete	9	7	6
Division Trieste	9	7	6
Division Littorio	9	7	6
Division Pavia	9	0	1
Division Brescia	9	0	1
Division Sabratha	9	0	1
Division Trento	9	0	1
Dépôts de ravitaillement (2)	3	0	6

17. BIBLIOGRAPHIE

La plus grande partie des informations utilisées a été puisée dans les sources suivantes :

THE ROMMEL PAPERS, Liddel-Hart, édition de 1953
THE NORTH AFRICAN CAMPAIGN 1940-43, General Sir William Jackson
LES FORCES ARMÉES, Andrew Mollo
THE HARDWARE OF WORLD WAR II, Galley Press.

Et d'autres livres, photographies et documents trop nombreux pour être cités. Nous remercions le personnel du Imperial War Museum pour leur aide.

GARANTIE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

NOM ....

Adresse ....

....

Code Postal .... Ville ....

Marque de votre ordinateur : ....

Date d'acquisition : ....

Magnétophone utilisé : ....

Nom du logiciel : ....

Date d'acquisition : ....

Problème rencontré : ....

....

....

Date : .... Cachet du revendeur :

NOTES